
 UNE FORMALISATION DES COULEURS / DEUXIEME PARTIE^c

CHOIX D'UNE GAMME-

Dans l'ensemble continu des teintes, nous choisissons une gamme régulière de 12 numérotées de 0 à 11; les dénominations du langage courant les plus voisines étant données dans le tableau suivant:

0	vert
1	vert-jaune
2	jaune
3	jaune orangé
4	orange
5	rouge
6	pourpre
7	violet
8	outremer
9	bleu
10(X)	bleu cyané
11(Z)	bleu vert

Dans la gamme des valeurs, nous n'utiliserons que celles désignées par un nombre pair, d'où le tableau:

0	noir
2	très foncé
4	foncé
6	clair
8	très clair
10	blanc

Nous obtenons donc un total de $4 \times 12 = 48$ couleurs plus le blanc et le noir éventuellement. Dans le traitement par ordinateur, pour économiser de la place en mémoire et pour interpréter une entrée de tableau, on peut utiliser une notation numérique de 0 à 47 facilement décodable.

^c Voir ARTINFO - MUSINFO n° 11

Soit X le N° de la couleur, T et V , sa teinte et sa valeur.

$$X = 4T + V/2 - 1$$

$$T = X \% 4 \quad (\% \text{ désignant la division entière})$$

$$V = 2(X - 4T + 1)$$

UN MODELE PROBABILISTE

Le programme ALCOL engendre des couleurs de façon aléatoire. Teintes et valeurs sont traitées de façon indépendante comme si l'on superposait une répartition de lumière et une disposition de teintes. Il est écrit en ALGOL 60 pour être traité sur une CAE 510.

La procédure TEIN(T) fait apparaître la teinte T avec la probabilité 0,6, les teintes $T + 1$ et $T - 1$ avec les probabilités 0,2. Utilisant la propriété de récursivité de l'ALGOL, la procédure peut s'appeler elle-même; on obtient ainsi des répartitions "en cloche" autour d'une teinte, de plus en plus aplaties.

	$T - 3$	$T - 2$	$T - 1$	T	$T + 1$	$T + 2$	$T + 3$
TEIN(T)			0,2	0,6	0,2		
TEIN(TEIN(T))		0,04	0,16	0,44	0,16	0,04	
TEIN(TEIN(TEIN(T)))	0,01	0,07	0,24	0,36	0,24	0,07	0,01

La procédure CON(T_1, T_2, PT_1) fait apparaître la teinte T_1 avec la probabilité PT_1 , la teinte T_2 avec la probabilité $1 - PT_1$. Elle peut s'appeler elle-même et aussi appeler TEIN. Par exemple, pour avoir une répartition de 80% dans les verts peu étalée et de 20% dans les rouges très étalée, CON(TEIN(TEIN(TEIN(5))), TEIN(0), 20) donne la distribution:

Teintes	II	0	I	2	3	4	5	6	7	8
Probabilités	0,16	0,48	0,16	0,002	0,014	0,048	0,072	0,048	0,014	0,002

On peut ainsi obtenir une grande variété de courbes à deux bosses qu'on pourra utiliser par exemple pour doser des effets de contraste au niveau microscopique.

Pour distribuer les valeurs, on utilisera la procédure CON. Ainsi, pour obtenir 50% de la valeur 8, 40% de 6, 10% de 4, on appellera:

CON(8,CON(6,4,80),50).

Les deux procédures décrites, dont on a limité volontairement les possibilités en tant que génératrices de lois de probabilité, définissent un vocabulaire qui, considéré comme une application dans l'ensemble des sensations esthétiques réduites à un domaine limité d'une oeuvre, n'est évidemment pas surjective. Ceci signifierait que tout tableau peint ou à peindre pourrait être considéré comme une concaténation de mots de ce vocabulaire.

L'apprentissage permet à l'utilisateur d'acquérir une bonne connaissance d'une part de l'application, d'autre part de l'ensemble image de celle-ci, c'est à dire des sensations "signifiées" par le vocabulaire.

Les atomes, qui sont soit une juxtaposition de trois points des teintes fondamentales à luminosité variable dans le cas d'utilisation d'un écran cathodique, soit des carreaux peints à l'aide d'une palette des 48 couleurs dans le cas d'une réalisation manuelle, peuvent être interprétés par des matrices 4x4 dont les éléments sont des points de couleurs fixées et en nombre très limité.

Nous insistons sur le fait qu'il s'agit d'une interprétation, qui est voisine de procédés utilisés par des peintres comme Seurat, et non d'une production des couleurs ainsi que l'entendrait par exemple, un technicien de la télévision. C'est un moyen simple de sortie d'ordinateur à l'aide d'une téléscriptrice à touches munies de tampons de couleurs, qui accentue l'effet voulu avec le programme ALCOL.

Dans une matrice, le facteur de diffusion moyen est le barycentre des facteurs de diffusion des couleurs fondamentales, pondérés par le nombre de fois où chacune apparaît. Les teintes intermédiaires sont obtenues par addition optique, d'où la possibilité de calculs.

Notre choix s'est porté sur les colorants de base suivants:

Couleur	Valeur	Facteur de diffusion	Code
Vert(V)	5	21	0/5
Jaune(J)	8	50	2/8
Rouge(R)	6	28	5/6
Bleu(B)	4	16	9/4
Blanc(b)	10	90	/X
Noir(N)	0	5	/0

Nous allons traiter quelques exemples de distribution des points colorés pour obtenir une couleur donnée avec un facteur de pureté maximum. Dans cette hypothèse, n'interviennent que les deux colorants dont les teintes encadrent la teinte désirée, et soit du blanc, soit du noir.

-Rouge 5/6

Il s'agit d'un colorant de base, donc 16 R composeront le module.

-Rouge 5/8

Pour augmenter la luminosité, il y aura n points blancs(b) et (16 - n) R:

$$16 \times 50 = n \times 90 + (16 - n) \times 28$$

D'où l'on tire $n = 6$.

-Rouge 5/4

Soit n le nombre de points R:

$$16 \times 16 = n \times 5 + (16 - n) \times 28$$

D'où l'on tire $n = 8$.

-Violet 7/4

Pour obtenir la teinte, il faut ajouter à valeurs égales du rouge et du bleu: soient 8 points donnant la couleur 5/4 et 8 de 9/4 (B). Compte tenu de l'exemple précédent, on obtient: 4 R, 4 B, 8 B. Le rapport 8B/4R caractérise la teinte 7 et sera conservé pour les autres valeurs.

On obtient donc enfin un tableau 48x6, qui pour chaque couleur donne le nombre de points de chacune des 6 couleurs fondamentales qui interviennent dans la matrice 4x4.

Un sous-programme qui s'utilise en sortie de ALCOL ou de tout autre programme compositionnel, répartit aléatoirement les points dans les modules tout en respectant leur répartition numérique.

Pour obtenir des couleurs non-pures, on peut décider de faire intervenir trois colorants de base, plus éventuellement pour les valeurs extrêmes du blanc ou du noir; les calculs, qui consistent alors en des résolutions de systèmes d'équations linéaires seront exécutés par un ordinateur. On aura ainsi à disposition plusieurs jeux de données (tableaux 48x6) pour le générateur de modules.

UN MODELE D'AUTOMATE-

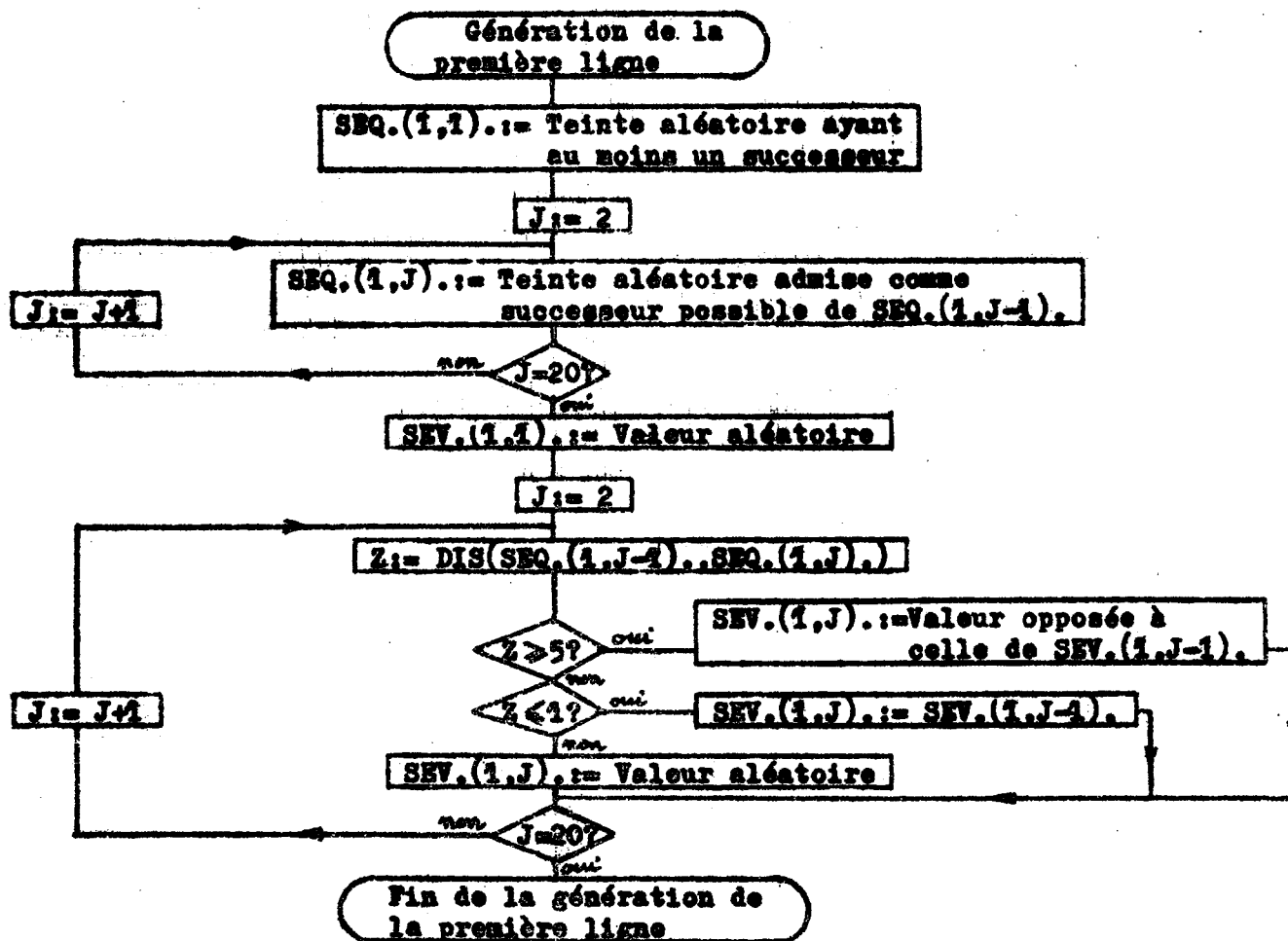
L'extension de lois microscopiques par simple utilisation de la transivité de la relation de voisinage peut donner des résultats étonnants. Ce processus d'intégration, dans tous les domaines où il est utilisé permet la confrontation avec le réel accessible d'hypothèses établies à un niveau élémentaire.

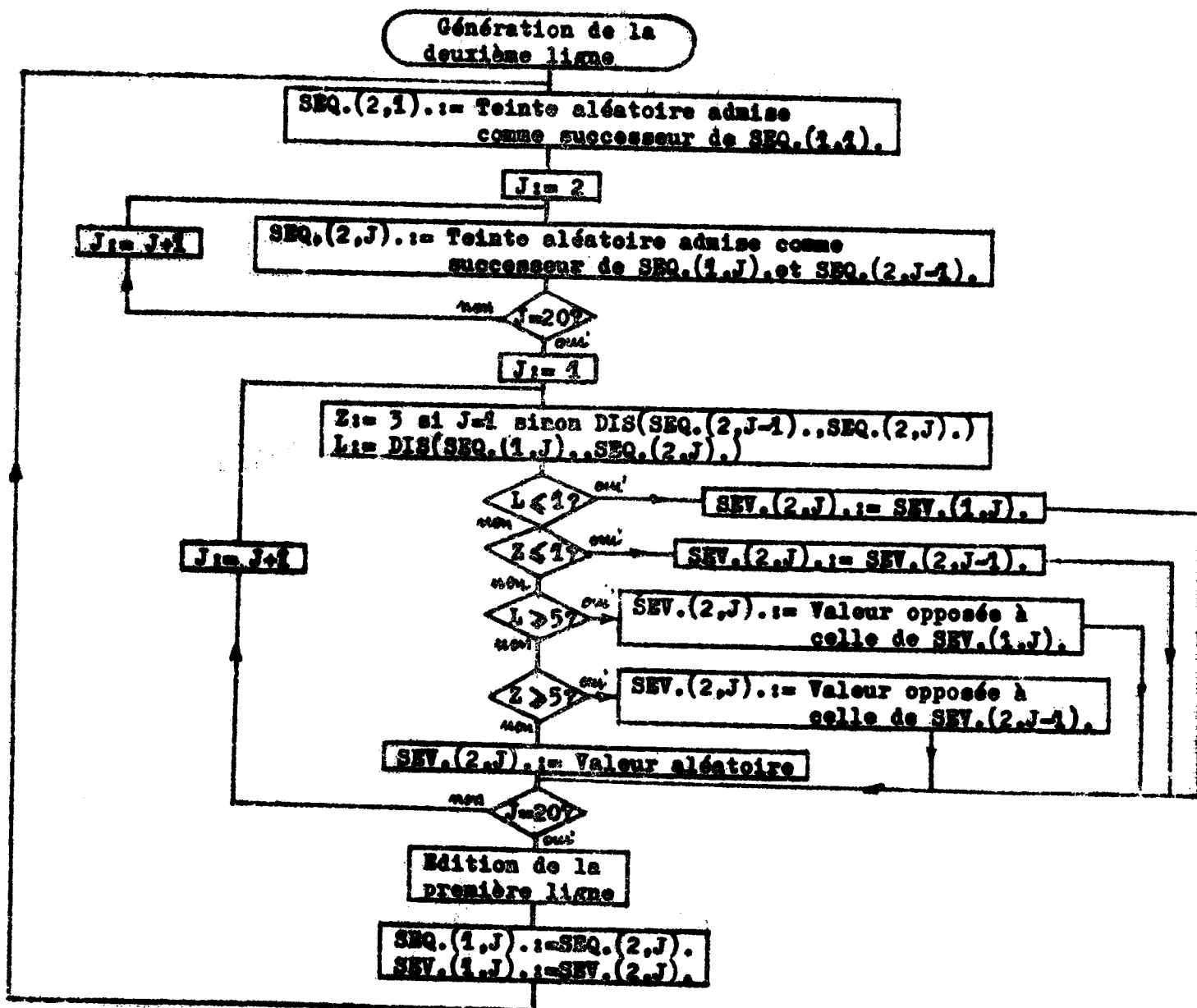
Dans le programme GBD, la couleur de teinte $SEQ.(I,J)$ et de valeur $SEV.(I,J)$ est conditionnée par les couleurs du précédent vertical ($SEQ.(I-1,J)$), $SEV.(I-1,J)$ et du précédent horizontal ($SEQ.(I,J-1)$, $SEV.(I,J-1)$) de la façon suivante:

- $SEQ.(I,J)$ doit être un successeur possible de $SEQ.(I-1,J)$ et de $SEQ.(I,J-1)$ dans un graphe de teintes donnée.
- $SEV.(I,J)$ est ensuite déterminé à partir de critères sur la distance de la teinte trouvée à l'une et à l'autre des teintes précédentes (appel de la procédure DIS).

On peut suivre sur l'organigramme du programme GBD le fonctionnement de cet automate.

ORGANIGRAMME DE GED (version 2)





```

*****
*                                     *
*          J.DUPRE      ALCOL      *
*                                     *
*****

```

```

1  'DEB' 'ENT' I, J, N, P, AL;
2  EXL(°#N P$@); IMPR; LICLAV(N, P);
3  'DEB' 'ENT' 'TAB' T, V.(1:N, 1:P).;
4
5  'ENT' 'PRO' PMOD(X, Y); 'ENT' X, Y; PMOD:=X-X%Y*Y;
6
7  'PRO' ALEA(AL); 'ENT' AL; AL:=PMOD(AL*7, 9973);
8
9  'BOO' 'PRO' SUGG(X, Y, Z); 'ENT' X, Y, Z; SUGG:=Z'SUG'X'ET'
10 Z'INF'Y;
11
12 'ENT' 'PRO' TEIN(T); 'ENT' T;
13 'DEB' 'ENT' Y, Z; ALEA(AL); Z:=PMOD(AL, 100);
14 Y:='SI' SUGG(0, 60, Z)'ALO'T'SIN'
15 'SI' SUGG(60, 80, Z)'ALO'T+1'SIN'T+11;
16 TEIN:=PMOD(Y, 12)'FIN';
17
18 'ENT' 'PRO' CON(P1, P2, PT1); 'ENT' P1, P2, PT1;
19 'DEB' 'ENT' Z; ALEA(AL); Z:=PMOD(AL, 100);
20 CON:='SI' SUGG(0, PT1, Z)'ALO'P1'SIN'P2'FIN';
21
22 'PRO' PRINT1(X); 'ENT' X;
23 'DEB'
24 'SI'X'EG'10'ALO'EXL(° X@)
25 'SIN' 'SI'X'EG'11'ALO'EXL(° Z@)
26 'SIN'EXE(2, X)'FIN';
27
28 'PRO' PRINT2(X); 'ENT' X;
29 'DEB' 'SI'X'EG'2'ALO'EXL(°#2$@)'SIN'
30 'SI'X'EG'4'ALO'EXL(°#4$@)'SIN'
31 'SI'X'EG'6'ALO'EXL(°#6$@)'SIN'EXL(°#8$@)'FIN';
32
33 EXL(°#AL$@); IMPR; LICLAV(AL);
34 'POU' I:=1 'PAS' 1 'JUS' N'FAI'
35 'DEB' 'POU' J:=1 'PAS' 1 'JUS' P'FAI'
36 'DEB' T.(I, J).:=CON(TEIN(TEIN(TEIN(5))), TEIN(0), 20);
37 V.(I, J).:=CON(8, CON(6, 4, 80), 50);
38 PRINT1(T.(I, J).);
39 PRINT2(V.(I, J).); 'FIN'; IMPR; 'FIN'; 'FIN'; 'FIN'#

```



```

*****
*                                     *
*      RESULTATS  ALCOL              *
*                                     *
*****

```

N P

30 20
AL

36

16	06	18	06	08	06	08	08	06	Z8	08	06	16	06	Z8	08	36	08	08	04
44	08	08	08	06	Z8	Z8	08	08	06	Z8	18	18	18	Z6	08	06	04	Z6	08
Z6	Z8	06	08	08	06	06	Z6	Z8	18	06	08	18	08	08	58	08	38	08	56
16	08	Z6	06	48	08	08	08	58	Z6	56	06	08	08	16	06	58	08	66	Z8
56	Z8	16	06	06	06	18	56	58	08	06	58	58	Z8	28	16	04	08	18	06
Z6	Z4	04	Z6	48	Z8	Z6	06	18	08	48	06	58	08	16	18	16	56	58	08
16	16	06	08	06	58	08	54	Z8	08	58	16	Z6	08	18	68	08	08	58	04
18	18	06	46	14	Z6	38	08	08	Z8	04	18	08	08	Z4	46	Z8	08	06	16
16	56	Z8	06	08	Z8	16	68	04	46	06	48	18	08	08	18	16	Z6	18	16
06	Z6	48	06	06	44	46	06	58	78	48	46	54	04	06	06	16	Z8	68	58
Z6	68	Z6	08	Z6	06	04	08	08	04	56	06	06	18	08	04	36	38	08	Z8
58	Z6	Z6	Z4	06	56	18	48	08	08	48	18	08	18	68	14	16	06	08	08
Z6	06	58	56	48	08	Z8	08	04	06	56	64	08	66	08	06	18	08	Z6	Z4
54	Z6	06	18	Z6	08	16	18	16	08	46	08	06	Z6	38	08	08	06	18	Z8
08	08	Z6	Z8	Z8	Z8	04	18	06	56	Z4	08	58	06	08	18	08	36	16	Z4
Z8	16	Z6	06	Z8	44	04	04	16	58	Z8	06	66	18	08	06	18	Z6	56	16
16	04	04	08	16	08	06	68	06	16	08	68	06	16	66	08	06	68	08	Z8
08	08	18	18	08	08	08	Z6	08	Z6	06	Z6	16	54	18	48	16	16	08	18
16	38	08	06	16	08	08	66	08	66	08	18	56	Z6	08	08	08	08	Z4	08
08	06	06	04	06	06	06	06	18	58	06	06	08	18	Z8	06	18	78	54	Z6
Z8	66	06	56	18	Z6	14	08	16	04	48	08	04	08	08	06	08	46	Z6	08
08	18	06	Z8	06	Z8	06	18	06	48	48	Z8	08	66	08	08	Z8	56	38	06
Z6	16	16	08	48	46	18	08	06	06	Z6	58	08	08	08	04	Z8	Z8	06	08
Z8	06	14	48	Z6	48	06	Z8	06	06	Z6	06	76	08	08	Z8	18	06	18	06
Z6	06	48	48	04	06	06	08	08	08	06	08	Z6	08	68	58	06	14	08	18
06	06	16	06	18	06	58	74	Z4	08	06	58	08	18	46	06	Z6	Z8	14	Z6
08	Z8	06	18	18	08	48	Z4	Z8	04	06	Z8	04	Z8	08	16	18	16	06	06
58	Z6	18	Z8	66	04	58	08	18	48	68	08	06	08	Z6	08	Z8	08	56	08
Z8	08	66	08	Z8	06	58	Z6	08	08	Z8	68	06	Z8	08	08	Z6	18	Z6	06
16	16	06	Z6	08	Z8	44	06	06	Z8	06	04	18	68	18	04	06	54	06	06

PROGRAMME TERMINE

```

*****
*                                     *
*          J. DUPRE      GBD 2      *
*                                     *
*****

```

```

1  'DEB' 'ENT' 'I, U, L, Z, AL, V, R, B, N, K, H, A; 'ENT' 'TAB'
2  TEIN. (0:11, 0:11).,
3  SEQ. (1:2, 1:20)., SEV. (1:2, 1:20)., T. (1:80, 1:4).,
4  C. (0:47, 1:5).;
5
6  'ENT' 'PRO' PMOD(X, Y); 'ENT' X, Y; PMOD:=X-X%Y*Y;
7  'PRO' ALEA; AL:=PMOD(AL*11, 9973);
8  'ENT' 'PRO' DIS(X, Y); 'ENT' X, Y; DIS:='SI' ABS(X-Y)' ING'
9  6'ALO'
10 ABS(X-Y)' SIN' 12-ABS(X-Y);
11 'PRO' EC(X); 'ENT' X; 'SI' X'EG'0'ALO'EXL(°V@)' SIN'
12 'SI' X'EG'2'ALO'EXL(°U@)' SIN'
13 'SI' X'EG'5'ALO'EXL(°R@)' SIN'
14 'SI' X'EG'9'ALO'EXL(°B@)' SIN'
15 'SI' X'EG'13'ALO'EXL(°N@)' SIN'EXL(° @);
16
17 LIRTC(TEIN); LIRTC(C);
18 EXL(°#AL@); IMPR; LICLAV(AL);
19 'COM' GENERATIONPREMIERE LIGNE;
20 L:=0; REM:ALEA; SEQ. (1, 1).:=PMOD(AL, 12); 'POU'U:=0'PAS'
21 1'JUS'11'FAI'
22 L:=L+TEIN. (SEQ. (1, 1)., U).; 'SI' L'EG'0'ALO' 'ALL' REM;
23 'POU'U:=2'PAS'1'JUS'20'FAI' 'DEB'
24 RE:ALEA; SEQ. (1, U).:=PMOD(AL, 12);
25 'ALL' 'SI' TEIN. (SEQ. (1, U-1)., SEQ. (1, U).). 'EG'1'ALO'
26 ENC' SIN'RE; ENC: 'FIN';
27 'POU'U:=1'PAS'1'JUS'20'FAI'
28 'DEB' 'SI' U'EG'1'ALO' 'ALL' TILT;
29 Z:=DIS(SEQ. (1, U-1)., SEQ. (1, U).);
30 'SI' Z'SUG'5'ALO' SEV. (1, U).:=PMOD(SEV. (1, U-1).+2, 4)' SIN'
31 'SI' Z'ING'1'ALO' SEV. (1, U).:=SEV. (1, U-1). 'SIN'
32 TILT: 'DEB' ALEA; SEV. (1, U).:=PMOD(AL, 4)' FIN'; 'FIN';
33 'COM' GENERATIONDEUXIEME LIGNE;
34 GLUP:ALEA; I:=PMOD(AL, 19)+1; 'POU'U:=I'PAS'1'JUS'20'FAI'
35 'DEB' REP:ALEA; SEQ. (2, U).:=PMOD(AL, 12);
36 'SI' U'EG'1'ALO' 'ALL' TOP; 'ALL' 'SI'
37 TEIN. (SEQ. (1, U)., SEQ. (2, U).). 'EG'1'ET'
38 TEIN. (SEQ. (2, U-1)., SEQ. (2, U).). 'EG'1'ALO'CLONC' SIN'REP;
39 TOP: 'ALL' 'SI' TEIN. (SEQ. (1, 1)., SEQ. (2, 1).). 'EG'1'ALO'
40 CLONC' SIN'REP;
41 CLONC: 'FIN';
42 'POU'U:=I-1'PAS'-1'JUS'1'FAI'
43 'DEB' REQ:ALEA; SEQ. (2, U).:=PMOD(AL, 12);
44 'ALL' 'SI' TEIN. (SEQ. (1, U)., SEQ. (2, U).). 'EG'1'ET'
45 TEIN. (SEQ. (2, U+1)., SEQ. (2, U).). 'EG'1'ALO'CLOND' SIN'REQ;
46 CLOND: 'FIN';
47 'POU'U:=1'PAS'1'JUS'20'FAI'
48 'DEB' 'SI' U'EG'1'ALO' 'DEB' Z:=3; 'ALL' MOUNINE'FIN';
49 Z:=DIS(SEQ. (2, U-1)., SEQ. (2, U).);
50 MOUNINE: L:=DIS(SEQ. (1, U)., SEQ. (2, U).);
51 'SI' L'ING'1'ALO' 'DEB' SEV. (2, U).:=SEV. (1, U).; 'ALL'
52 TRUC'FIN';
53 'SI' Z'ING'1'ALO' 'DEB' SEV. (2, U).:=SEV. (2, U-1).; 'ALL'
54 TRUC'FIN';
55 'SI' L'SUG'5'ALO' 'DEB' SEV. (2, U).:=PMOD(SEV. (1, U).+2, 4);
56 'ALL' TRUC'FIN';

```

```

57 'SI'Z'SUG'5'ALO''DEB'
58 SEV.(2,J).:=PMOD(SEV.(2,J-1).+2,4); 'ALL'TRUC'FIN';
59 ALEA; SEV.(2,J).:=PMOD(AL,4); TRUC:'FIN';
60 'COM'EDITION;
61 'POU'I:=1'PAS'1'JUS'20'FAI''DEB'
62 L:=4*SEQ.(1,I).+SEV.(1,I).;
63 V:=C.(L,1).; J:=C.(L,2).; R:=C.(L,3).; B:=C.(L,4).;
64 N:=C.(L,5).;
65 H:=16-(V+J+R+B+N);
66 'POU'K:=4*(I-1)+1'PAS'1'JUS'4*(I-1)+4'FAI'
67 'POU'L:=1'PAS'1'JUS'4'FAI''DEB'
68 'AIG'CO:=C1,C2,C3,C4,C5,C6; A:=AL;
69 ALEA; Z:=PMOD(AL,6)+1; 'ALL'CO.(Z).;
70 C1:'SI'V'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=0; V:=V-1; 'ALL'
71 MAO'FIN';
72 C2:'SI'J'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=2; J:=J-1; 'ALL'
73 MAO'FIN';
74 C3:'SI'R'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=5; R:=R-1; 'ALL'
75 MAO'FIN';
76 C4:'SI'B'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=9; B:=B-1; 'ALL'
77 MAO'FIN';
78 C5:'SI'N'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=13; N:=N-1; 'ALL'
79 MAO'FIN';
80 C6:'SI'H'SUP'0'ALO''DEB'T.(K,L).:=1; H:=H-1; 'ALL'
81 MAO'FIN'; 'ALL'C1; MAO:
82 'FIN'; 'FIN';
83 'POU'L:=1'PAS'1'JUS'4'FAI''DEB'
84 'POU'K:=1'PAS'1'JUS'30'FAI'EC(T.(K,L).); IMPR'FIN';
85 'POU'J:=1'PAS'1'JUS'20'FAI''DEB'SEQ.(1,J).:=SEQ.(2,J).;
86 SEV.(1,J).:=SEV.(2,J).; 'FIN'; AL:=A;
87 'SI'CLE(1)'ALO''ALL'FINAL; 'ALL'GLUP; FINAL:'FIN'#

```

```

*****
*      DONNEES      *
*****

```

```

1 1 0 0 1 0 1 1 0 0 0 1 1 1 1 0 1 0
0 1 0 0 0 0
0 1 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0
1 0 1 0 0 0 0 0 1 1 1 0 1 0 0 0 1 0
0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1
1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 1 1 1 0 0 0
0 0 1 0 1 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0
0 1 1 1 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 1 1
0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 1 1
4 0 0 0 12 11 0 0 0 5 14 0 0 0 0 9 0 0 0
0
1 1 0 0 14 2 3 0 0 11 4 7 0 0 5 5 8 0 0
0
0 2 0 0 14 0 4 0 0 12 0 8 0 0 8 0 16 0 0
0
0 2 1 0 13 0 4 2 0 10 0 7 3 0 6 0 9 5 0
0
0 1 2 0 13 0 2 4 0 10 0 4 3 0 4 0 4 3 0
0
0 0 3 0 13 0 0 3 0 8 0 0 16 0 0 0 0 10 0
0
0 0 2 1 13 0 0 6 3 8 0 0 12 3 0 0 0 8 2
0
0 0 2 2 12 0 0 6 4 6 0 0 8 6 0 0 6 4 0
0
0 0 1 4 11 0 0 3 10 3 0 0 3 11 0 0 0 2 7

```

